



Fripouille

Notre monde est ruines.
L’oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

			Nom Guesdon	Niveau brigadier	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
valeur de défense	caractéristique	bonus				
11	Viande	1	trombine		Cache-nez	
12	Nerfs	2	athlétique		Pistolet d’ordonnance	
11	Os	1	visage lupin		r6 grenades	
13	Crâne	3	pue la sueur		Fusil Lebel	
12	Tripes	2	cheveux frisés		Bidon d’un litre	
14	Gueule	2	sociable		Bidon d’un litre	
			discours vieillot		pelle	
valeur de défense		bonus	paresseux			
11	Couenne	1	dilettante			
maximum		actuelle	hanté			
3	Sève					

état

Aux Abois - Au Supplice

Penchant : ambivalence

Espèce : humaine

arme(s) : fusil Lebel d8 dé d’usure D6 pistolet d’ordonnance D6 dé d’usure D10 grenade D10 dé d’usure D4

protection(s) : aucune pas de casque

traces : brigadier, canonnier vétéran de la campagne du Maroc ancien colon A participé à la prise Marakech (hanté par ses souvenirs)

traces :



Fripouille

Notre monde est ruines.
L’oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

			Nom	Niveau	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
valeur de défense	caractéristique	bonus	Louis Bergès	zème Classe		
12	Viande	2	trombine		tente	
11	Nerfs	1	Allure nerveuse nez en bec d’aigle peau grasse queue de cheval ambitieux juste cruel discours cryptique vacher poursuivi		Lampe tempête	
11	Os	1			Sac à terre	
11	Crâne	1			Flasque de laudanum	
11	Tripes	1			ficelle	
12	Gueule	2			savon	
valeur de défense		bonus				
11	Couenne	1				
maximum		actuelle				
4	Sève					

état

Aux Abois - Au Supplice

Penchant : ordre

Espèce : humaine

arme(s) : aucune

protection(s) : aucune, pas de casque

traces :



Fripouille

Notre monde est ruines.
L’oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

			Nom	Niveau	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
valeur de défense	caractéristique	bonus	Louis Evrard	zème Classe		
11	Viande	1	trombine		ration	
11	Nerfs	1	efflanqué		Sac de couchage	
12	Os	2	nez camus		rasoir	
14	Crâne	4	peau rêche		souvenir	
11	Tripes	1	cheveux gomines		Flasque de laudanum	
12	Gueule	2	sociable		Masque à gaz	
valeur de défense		bonus	plein de préjugés			
11	Couenne	1	cruel			
maximum		actuelle	discours abrupt			
4	Sève		commerçant			
			escroqué			

état

Aux Abois - Au Supplice

Penchant : sauvagerie

Espèce : humaine

arme(s) : aucune

protection(s) : aucune, pas de casque

traces :



Fripouille

Notre monde est ruines.
L’oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

			Nom	Niveau	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
valeur de défense	caractéristique	bonus	Debruères Jean-Albert	2 sous- lieutenant		
11	Viande	1	trombine		Pistolet d’ordonnance	
11	Nerfs	1	Allure athlétique nez en bec d’aigle teint pâle fine moustache ambitieux (patriote) juste cruel discours construit noble (dilettante) renié		Miroir à main	
11	Os	1			Rasoir, ciseau à moustache	
12	Crâne	2			Flasque de laudanum	
14	Tripes	4			pigeons	
13	Gueule	3			240 cartouches	
valeur de défense		bonus			Panneaux de signalisation	
11	Couenne	1				
maximum		actuelle				
9	Sève					

état

Aux Abois - Au Supplice

Penchant : ordre

Espèce : humaine

arme(s) : pistolet d’ordonnance D6 dé d’usure D8

protection(s) : aucune, casque adéquat

traces :
chef de char



Fripouille

Notre monde est ruines.
L’oubli ronge les mémoires. Les souvenirs se dérobent. Les horlas rôdent.

Feuille de personnage

			Nom René Offrion	Niveau maréchal des logis	Souvenirs et prodiges en mémoire, menus objets et serviteurs	
valeur de défense	caractéristique	bonus	trombine Allure décharnée nez camus forte odeur corporelle barbe soignée honorable stoïque cruel discours nonchalant colporteur			
11	Viande	1				
11	Nerfs	1				
11	Os	1				
12	Crâne	2				
11	Tripes	1				
11	Gueule	1				
valeur de défense		bonus				
11	Couenne	1				
maximum		actuelle				
8	Sève					

état

Aux Abois - Au Supplice

Penchant : ordre

Espèce : humaine

arme(s) : aucune

protection(s) : aucune, aucun casque

traces :
chef de char